GAME BOY ADVANCE™



SPIELANLEITUNG



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN,
BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen.
Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten.
Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.
Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

Spielstart

1. Stelle den Power-Schalter an deinem Game Boy Advance™ auf AUS. Ein Spielmodul sollte nie eingelegt oder entfernt werden, wenn das Gerät eingeschaltet ist.
2. Lege das Spielmodul in den dafür vorgesehenen Schacht des Game Boy Advance™ ein. Drücke es fest in den Schacht, bis es einrastet.
3. Stelle den Power-Schalter auf EIN. Das Nintendo-Logo erscheint, gefolgt vom Bildschirm für die Sprachauswahl.
4. Markiere mit Hilfe des Steuerkreuzes **LINKS/RECHTS** die gewünschte Sprache und drücke den **A**-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen. Nach dem Titelbildschirm erscheint das Hauptmenü.
5. Drücke **START**, um fortzufahren (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Spielstart*).

   Hinweis: Drücke **START**, um das Abenteuer zu starten (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Spielstart*).

   Hinweis: Dieses Spielmodul ist nur für den Game Boy Advance™ geeignet.

INHALT

GRUNDLEGENDE SPIELSTEUERUNG

Menüsteuerung

Aktion	Steuerung
Option markieren	Steuerkreuz **OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS**
Option wählen	**A**-Knopf
Vorheriger Bildschirm	**B**-Knopf

Steuerung Hauptkarte

Aktion	Steuerung
Pepper auf der Hauptkarte bewegen	Steuerkreuz **OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS**
Gebäude betreten	**A**-Knopf
Eine Tour auf der Hauptkarte unternehmen	**L**-Taste + Steuerkreuz **OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS**
Hauptkarte verlassen	**B**-Knopf

Hinweis: Hinweise zu bestimmten Spielsteuerungen findest du im *Abschnitt Die Spiele*.

EINLEITUNG

Das LEGO® Filmstudio hat LEGO Island als Schauplatz für seinen neuesten Action-Kassenschlager "*Xtreme Stunts*" ausgewählt. Dieser Film wird mit Sicherheit von der LEGO Akademie für Film und Fernsehen nominiert, und der Regisseur möchte Pepper unbedingt bei diesem Film dabei haben. Bevor Pepper sich versehen hat, ist er schon der führende Stuntman!

Einer der anderen Hauptdarsteller ist allerdings der boshafte Taugenichts der Steinbrecher. Alle auf der Insel glauben fest daran, dass sich der Steinbrecher geändert hat, doch Pepper weiß, dass dies nicht der Fall ist. Der Steinbrecher ist davon überzeugt, dass er ein weitaus besserer Stuntman als Pepper ist und scheut keine Mittel und Wege, Pepper zu schlagen und die begehrte Auszeichnung Platin-Stern zu gewinnen!

Um den großen Durchbruch im Show-Business zu schaffen, muss Pepper gewagte Stunts durchführen, während er gleichzeitig ein Auge auf den Steinbrecher und seine heimtückischen Tricks haben muss.

Hilf Pepper bei seinen Stunts, besiege den Steinbrecher und sorge dafür, dass die Filmindustrie wieder zur Vernunft kommt!

Weitere Informationen zu anderen LEGO Produkten findest du unter: **www.lego.com/interactive**

Weitere Informationen zu den Produkten von Electronic Arts findest du unter: **www.ea.com**

SPIELSTART

Wenn du LEGO Island zum ersten Mal einen Besuch abstattest, musst du zuerst ein neues Spiel einrichten.

Bevor Pepper sein Leben selbst in die Hand nimmt, musst du dich für ein paar Einstellungen entscheiden, die davon abhängen, wie du das Spiel spielen möchtest.

Es geht los

Während du die verschiedenen Schauplätze auf LEGO Island erkundest, wird dein Fortschritt automatisch an dem Speicherort gespeichert, den du bei Spielbeginn ausgewählt hast. Es stehen insgesamt vier Speicherorte zur Verfügung. Die gespeicherten Spiele zeigen den Spielernamen und die gewonnenen Stuntman-Stern-Auszeichnungen an (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Punkte*). Verdunkelte Sterne zeigen die Speicherorte an, die nicht zugewiesen wurden. Der Speicherort GAST ist für Spieler gedacht, die mitten im Spiel einsteigen möchten, ohne vorher bestimmte Einstellungen vorzunehmen.

1. Drücke das Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um einen freien Speicherort zu markieren, und drücke dann den **A**-Knopf, um den Speicherort zu benennen.
2. Drücke das Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**, um durch das Alphabet zu scrollen. Drücke dann den **A**-Knopf, um einen Buchstaben auszuwählen oder den **B**-Knopf, um einen Buchstaben zu löschen.
3. Nachdem du einen Namen eingegeben hast, drückst du **START**, um die ↵ (ENTER)-Taste zu markieren. Drücke den **A**-Knopf, um den Namen zu speichern und zum nächsten Bildschirm zu gelangen.
4. Drücke das Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um EINZELSPIELER oder MEHRSPIELER zu markieren (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Mehrspieler*), und drücke dann den **A**-Knopf, um fortzufahren.

Ein gespeichertes Spiel fortsetzen

Du gehst zunächst genauso vor, als würdest du ein neues Spiel starten. Du kannst dein Spiel jedoch im Bildschirm Spielstände auswählen, um all deine zuvor gespeicherten Statistiken zu laden.

Gespeicherte Spiele löschen

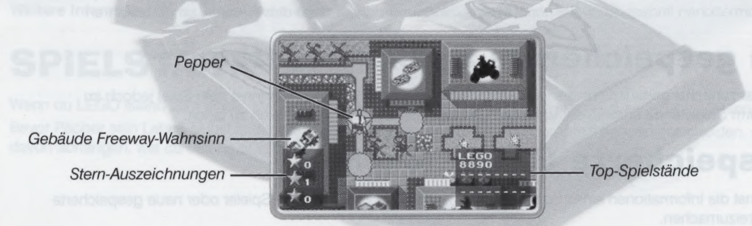
Du kannst die Informationen eines Speicherortes löschen, um Platz für neue Spieler oder neue gespeicherte Spiele freizumachen.

1. Mit dem Steuerkreuz **OBEN/UNTEN** wählst du am unteren Rand des Auswahlbildschirms GESPEICHERTES SPIEL LÖSCHEN und drückst dann den **A**-Knopf.
2. Drücke das Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um die Dateien auszuwählen, die du löschen möchtest, und drücke dann den **A**-Knopf.
3. Drücke das Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um JA oder NEIN auszuwählen, und somit das Löschen zu bestätigen oder abzubrechen. Drücke dann den **A**-Knopf.

Das gespeicherte Spiel ist jetzt gelöscht und wurde durch einen FREIEN Speicherort ersetzt. Wenn dieser für ein neues Spiel ausgewählt wird, erscheint erneut der Bildschirm zum Zuweisen eines Namens.

HAUPTKARTE

Pepper stellt sein Können in neun verschiedenen Spielen unter Beweis - diese sind zu Anfang noch leicht, werden dann jedoch immer schwieriger. Zu Beginn ist nur ein Spiel verfügbar - doch mit Peppers zunehmenden Erfahrungen als Stuntman werden auch die anderen Spiele freigeschaltet.



Die Hauptkarte ist der Ausgangspunkt für jedes Spiel. Nachdem du ein Spiel beendet hast, kehrst du auch wieder dorthin zurück. Die Karte ist unterteilt in vier verschiedene Abschnitte, von denen immer nur einer angezeigt wird. Du erhältst erst dann Zugang zu den anderen Abschnitten, wenn du eine zuvor festgelegte Anzahl von Spielen geschafft hast. Die einzelnen Abschnitte werden von Toren versperrt, die sich erst dann öffnen, wenn du die nötigen Bedingungen erfüllt hast.

- **Um dir die gesamte** Hauptkarte **anzusehen,** drückst und hältst du die **L**-Taste, während du das Steuerkreuz drückst, um dich zu bewegen.
- **Um ein Spiel zu starten**, drückst du das Steuerkreuz, um in das kreisförmige Gebiet vor einem Tor zu gelangen, und drückst dann den **A**-Knopf.

Nach einer kurzen Einführung zeigen dir die Anweisungen auf dem Bildschirm den Weg zum Erfolg.

STERN-AUSZEICHNUNGEN	Wenn du vor einem Eingang stehst, siehst du die Gesamtanzahl deiner Stern-Auszeichnungen - Bronze, Silber und Gold die in der unteren, linken Ecke der Hauptkarte angezeigt werden (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Stern-Auszeichnungen*).
TOP-SPIELSTÄNDE	In der unteren, rechten Ecke der Hauptkarte werden die drei besten Spielstände eines bestimmten Spiels angezeigt. Du musst vor einem Eingang stehen, damit die Top-Spielstände erscheinen (weitere Informationen findest du im Abschnitt Punkte).

Wenn du ein Spiel erfolgreich beendest, werden andere Gebäude und Spiele der LEGO Island Karte freigeschaltet. Du musst ein Spiel erfolgreich beenden, um einen Highscore zu erreichen.

- Deine höchsten Stern-Auszeichnungen werden am Eingang zu jedem Spiel angezeigt.

Stern-Auszeichnungen

Bei diesem Spiel dreht sich alles nur darum, so viele Stern-Auszeichnungen wie möglich zu sammeln. Je besser du bist, desto mehr Auszeichnungen bekommst du. Die Auszeichnungen werden unterteilt in Bronze, Silber und Gold. Sammle die richtige Anzahl an den jeweiligen Auszeichnungen, um hinter die Schutztore auf der Hauptkarte zu gelangen und dir den Zugang zu noch nicht freigeschalteten Gebäuden zu verdienen (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Noch* nicht freigeschaltete Gebäude).

Erstes Tor freischalten	10 Bronze-Sterne
Zweites Tor freischalten	13 Silber-Sterne
Drittes Tor freischalten	35 Bronze-Sterne
Schneideraum freischalten	23 Bronze-Sterne
Kino freischalten	16 Gold-Sterne
Herausforderungsgebäude freischalten	30 Gold-Sterne
Preisverleihung zeigen	36 Gold-Sterne

Noch nicht freigeschaltete Gebäude

Auf der Hauptkarte gibt es drei noch nicht freigeschaltete Gebäude, die erst durch die richtige Anzahl bestimmter Stern-Auszeichnungen freigeschaltet werden können.

HERAUSFORDERUNGSGEBÄUDE

Dieses Gebäude findest du hinter dem ersten Tor auf der Hauptkarte. Es ermöglicht dir den Zugang zu einer Herausforderung in einem der vier folgenden Spiele: Freeway-Wahnsinn, Motorrad-Chaos, Wellenfänger und Skate-Park.

SCHNEIDERAUM	Den Schneideraum findest du hinter dem ersten Tor der Hauptkarte. Dort kannst du dir eine erste Version des Films anschauen.
KINO	Das Kino verbirgt sich hinter dem dritten und letzten Tor der Hauptkarte - dort kannst du dir den fertigen Film anschauen. Den Film fertig zu stellen, bedeutet den Sieg für das gesamte Spiel. Ist der Film fertig, kehrt Pepper zur Karte zurück und du kannst auch mit den anderen Spielen jede Menge Spaß haben - und vielleicht sogar einige deiner Sterne-Bewertungen aufwerten.

Pausemenü

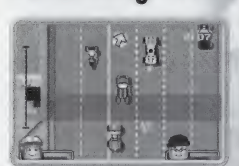
1. Um während eines der Spiele eine kleine Pause einzulegen, drückst du **START**.
2. Drücke das Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um eine Option (WEITER, NEUSTART oder ENDE) zu markieren, und drücke dann den **A**-Knopf, um sie auszuwählen.

DIE SPIELE

Der Film "*Xtreme Stunts*" beinhaltet rasante Verfolgungsszenen mit Rennbooten, Rennwagen, Motorrädern und vielem mehr. Pepper übernimmt in allen Szenen die Rolle des Stuntmans sowie noch weitere, die wichtig sind, um einen tollen Film zu produzieren.

- Jede Stunt-Szene wird in den verschiedenen Abschnitten der Hauptkarte mindestens drei Mal wiederholt.
- Die Steuerung für jedes Spiel wird zu Beginn des jeweiligen Spiels angezeigt.

Freeway-Wahnsinn

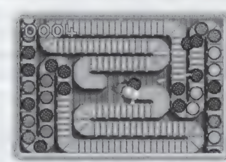


Jetzt heißt es, ab in den Rennwagen und den Steinbrecher einholen. Sobald er in deinem Blickfeld ist, rempelst du ihn an, um seinen Wagen zu demolieren. Wenn du auf dem Weg Turbo-Powerups aufsammelst, erreichst du eine noch schnellere Geschwindigkeit.

- Es gibt vier Level, der vierte ist jedoch nur aus dem geheimen Herausforderungsgebäude heraus zu erreichen (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Herausforderungsspiele*).

Aktion	Steuerung
Nach links/rechts	Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**
Beschleunigen	**A**-Knopf
Bremsen/Rückwärts	**B**-Knopf
Handbremse	**L**-Taste
Turbo	**R**-Taste

Zu viele Pizzen

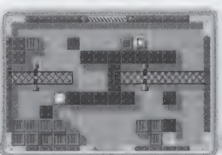


So viele Pizzen und nur so wenig Zeit ... Verbinde drei oder mehr Pizzen derselben Farbe miteinander, um sie verschwinden zu lassen. Du musst verhindern, dass sie das Ende des Transportbandes erreichen. Je länger du sie aufhalten kannst, desto mehr Punkte erhältst du.

Das Spiel besteht aus fünf Levels, wobei die Pizzen in jedem Level eine andere Farbe haben und mit unterschiedlicher Geschwindigkeit über das Transportband laufen.

Aktion	Steuerung
Nach links/rechts wenden	Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**
Pizza werfen	**A**-Knopf
Linke Pizzen beschleunigen	**L**-Taste
Rechte Pizzen beschleunigen	**R**-Taste

Ärger im Laden



Ordne die Kisten im Lager an. Suche in fünf verschiedenen Levels bunte Kisten, die zu den entsprechenden bunten Feldern passen. Achte auf die Levels, in denen es Wasser gibt - du wirst die Kisten noch brauchen, um Brücken zu bauen.

Aktion	Steuerung
Pepper/Kisten bewegen	Steuerkreuz **OBEN**/**UNTEN**/ **LINKS**/**RECHTS**

Wellenfänger

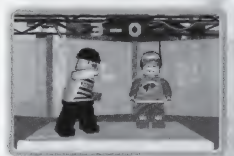


Hier geht's um eine Verfolgungsjagd auf den Wasserwegen rund um die Insel. Hol den Steinbrecher ein und bleib dicht an seinem Boot dran. Wenn du nah genug bist, erscheint eine kreisförmige Markierung. Je länger du dich innerhalb dieses Kreises aufhältst, desto aufgeregter wird der Steinbrecher. Seine Gesundheitsanzeige in der unteren, rechten Ecke sinkt und wenn sie ganz erloschen ist, gibt er auf und hält an. Dies ist für dich das Startsignal, die Ziellinie zu erreichen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Es gibt vier Levels, doch der vierte ist nur im Herausforderungsgebäude verfügbar (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Herausforderungsspiele*).

Aktion	Steuerung
Nach links /rechts drehen	Steuerkreuz **LINKS**/**RECHTS**
Beschleunigen	**A**-Knopf

Stretching



Jetzt ist es an der Zeit für ein Duell der Kampfsportkunst zwischen Pepper und dem Steinbrecher! Der Steinbrecher macht kurze Übungen, die aus verschiedenen Bewegungen bestehen. Wenn er seine Übungen beendet hat, muss Pepper diese innerhalb einer bestimmten Zeit nachmachen. Je weiter dich dein Weg durch die fünf verschiedenen Levels führt, desto schwieriger wird die ganze Sache.

Aktion	Steuerung
Punch oben	Steuerkreuz **OBEN**
Punch unten	Steuerkreuz **UNTEN**
Punch links	Steuerkreuz **LINKS**
Punch rechts	Steuerkreuz **RECHTS**

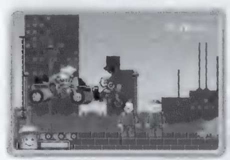
Foto-Puzzle



Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Puzzle. Pepper muss die durcheinander gewürfelten Quadrate so zusammenlegen, dass sie ein Bild ergeben. Mithilfe der Richtungstasten auf dem Steuerkreuz kannst du die Teile des Fotos in die gewünschte Richtung bewegen. Das Ziel dieses Spiels ist es, das Bild so schnell wie möglich und mit so wenigen Bewegungen wie möglich fertig zu stellen. Je weiter Pepper sich durch die sechs Levels arbeitet, desto schwieriger wird das Puzzle. Du solltest unbedingt den Steinbrecher im Auge behalten - wie immer führt er nichts Gutes im Schilde!

Aktion	Steuerung
Teil nach oben bewegen	Steuerkreuz **OBEN**
Teil nach unten bewegen	Steuerkreuz **UNTEN**
Teil nach links bewegen	Steuerkreuz **LINKS**
Teil nach rechts bewegen	Steuerkreuz **RECHTS**
Vollständiges Bild zeigen (Hilfe)	L-Taste oder R-Taste

Motorrad-Chaos



Der Steinbrecher versucht, auf den verschiedensten Strecken die Flucht zu ergreifen, und Pepper muss ihn daran hindern, die Ziellinie zu erreichen. Nutze alle vier Strecken, verwende Turbos und lande auf beiden Reifen, um die Geschwindigkeit beizubehalten. Fällst du vom Motorrad, verlierst du kostbare Zeit und Gesundheit. Deine Gesundheitsanzeige findest du in der unteren linken Ecke des Bildschirms.

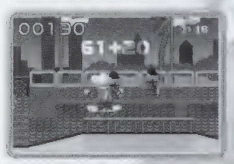
Du startest mit drei Turbos, die jederzeit für einen Geschwindigkeitsboost verwendet werden können. Extra-Turbos gibt es an bestimmten Punkten jeder Strecke, du kannst nur nicht mehr als drei gleichzeitig haben. Turbos werden direkt über deiner Gesundheitsleiste angezeigt.

Der vierte Level ist nur im Herausforderungsgebäude verfügbar (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Herausforderungsspiele*).

Aktion	**Steuerung**
Nach vorne /hinten beugen	Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**
Beschleunigen	**A**-Knopf
Bremsen/Rückwärts	**B**-Knopf
Turbo	**R**-Taste

Hinweis: Beuge dich beim Beschleunigen nach vorne, um noch schneller zu werden!

Skate-Park



Pepper muss unbedingt daran arbeiten, seine Tricks in der Half-Pipe zu perfektionieren. Hilf ihm, tolle Sprünge und coole Tricks zu zeigen.

Dieses Spiel enthält vier Levels, wobei die Anzahl der Rampen und Rails mit den Levels steigt. Auch hier kann der vierte Level nur vom Herausforderungsgebäude erreicht werden (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Herausforderungsspiele*).

Aktion	Steuerung
Spin (in der Luft)	Steuerkreuz drehen
Strecke ändern	Steuerkreuz **OBEN/UNTEN** (zweimal antippen)
Grind	Steuerkreuz **OBEN /UNTEN** + **A**-Knopf
Ollie	**A**-Knopf
Flip (in der Luft)	**A**-Knopf + Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**.
Grab (in der Luft)	**B**-Knopf + Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**
Absprunghöhe der Rampen erhöhen	**A**-Knopf (bevor du oben auf der Rampe bist)

Hinweis: Die folgenden Befehle sind nur im Herausforderungsspiel aktiv (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Herausforderungsspiele*).

Über linke Rampen	**L**-Taste
Über rechte Rampen	**R**-Taste

Jagd in der Luft



Dieses luftige Spiel findet hoch über den Wolken statt, und jeder Level birgt eine neue Überraschung.

LEVEL 1 Fange mithilfe von Netzen so viele Boote wie möglich und sammle gleichzeitig Benzin für das Flugzeug. Deine Tankanzeige befindet sich in der unteren, linken Ecke des Bildschirms.

LEVEL 2 Bleib dicht hinter Steinbrechers Flugzeug. Du musst die Fallschirme der abspringenden Passagiere dazu bringen, sich zu öffnen. Und vergiss bloß nicht zu tanken!

LEVEL 3 In diesem Level werden Level 1 und Level 2 miteinander verbunden. Zuerst musst du die Boote mit deinen Netzen fangen, und dann die Passagiere in Sicherheit bringen. Diese Strecke ist länger, du solltest also darauf achten, dass dein Tank voll ist.

Aktion	**Steuerung**
Nach links/rechts	Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**
Schneller/langsamer werden	Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**
Überschlag links	Steuerkreuz **LINKS** (zweimal antippen)
Überschlag rechts	Steuerkreuz **RECHTS** (zweimal antippen)
Netz abwerfen	**A**-Knopf

HERAUSFORDERUNGSSPIELE

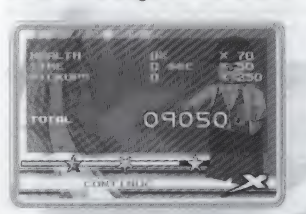
Hast du es bis ins Herausforderungsgebäude geschafft, wirst du dort mit vier Herausforderungen konfrontiert (weitere Informationen findest du im *Abschnitt Punkte*): Freeway-Wahnsinn, Wellenfänger, Motorrad-Chaos und Skate-Park. Diese Spiele unterscheiden sich jedoch von den Originalspielen.

Hinweis: Herausforderungsspiele bringen im Einzelspieler-Modus keine Punkte oder Sterne.

FREEWAY-WAHNSINN	Hier kommt es darauf an, dass du alle Kontrollpunkte hinter dir lässt, bevor die Zeit abläuft. Du hast drei Minuten und gewinnst jedes Mal, wenn du an einem Kontrollpunkt vorbeikommst, eine Minute dazu.
WELLENFÄNGER	Umgehe alle anderen Boote auf dem Wasser und lass alle Kontrollpunkte hinter dir, bevor die Zeit abläuft. Du hast drei Minuten und gewinnst jedes Mal, wenn du an einem Kontrollpunkt vorbeikommst, eine Minute dazu. Diese Strecke ist besonders lang, und du trittst gegen die Zeit an!
MOTORRAD-CHAOS	Besiege den Steinbrecher in einem Mann-gegen-Mann-Rennen. Die Strecke dieses Levels besteht aus allen vorherigen Levels, die miteinander verbunden wurden, um den ultimativen Ausdauer-Event zu kreieren.
SKATE-PARK	Sammle 50.000 Punkte ohne vom Skateboard zu fallen, bevor die Zeit abläuft. Dieser Level besteht aus allen Half-Pipes, die miteinander verbunden wurden. Fahre zwischen den Half-Pipes hin und her, indem du die vertikalen Rampen hochfährst und dich auf den oberen, horizontalen Abschnitt begibst. Für diesen Modus stehen dir drei Minuten zur Verfügung.

PUNKTE

Jedes Mal, wenn du ein Spiel erfolgreich beendest, erscheint der Punkte-Bildschirm. Deine Pluspunkte werden aufgerechnet, deine Minuspunkte abgezogen und das daraus resultierende Endergebnis entscheidet, welche Stern-Auszeichnung du dir verdient hast.



Stern-Auszeichnungen werden für die folgenden Punkte vergeben:

Bronze-Stern = 3.000 Punkte

Silber-Stern = 6.000 Punkte

Gold-Stern = mehr als 10.000 Punkte

Solltest du es nicht schaffen, 3.000 Punkte zu sammeln, musst du es so lange versuchen, bis du erfolgreich bist.

Freeway-Wahnsinn: Punkte werden für die verbleibende Gesundheit und Zeit sowie aufgenommene Turbos vergeben.

Zu viele Pizzen: Punkte werden für die Anzahl der Pizzen, die zugewiesen wurden, addiert und für die fehlenden Pizzen abgezogen.

Ärger im Laden: Punkte werden für die Anzahl der beendeten Räume vergeben.

Jagd in der Luft: Punkte werden für ins Netz gegangene Boote, verbleibendes Benzin, aufgesammeltes Benzin und gerettete Passagiere vergeben.

Skate-Park: Punkte werden für Tricks und Trick-Kombinationen vergeben.

Motorrad-Chaos: Punkte werden für das Erreichen der Ziellinie und verbleibende Gesundheit verteilt und abgezogen, wenn du zu lange brauchst.

Stretching: Punkte werden für die Anzahl der richtig nachgemachten Bewegungen verteilt.

Foto-Puzzle: Punkte werden für das Lösen des Puzzles verteilt und abgezogen, wenn du zu viel Zeit oder zu viele Bewegungen gebraucht hast.

Wellenfänger: Punkte werden für verbleibende Gesundheit und Zeit vergeben.

MEHRSPIELER



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

Wer ist der bessere Rennfahrer? Wer ist der Chef der Pizzen? Die einzige Möglichkeit, dies herauszufinden, ist, deine Freunde zu einem Mehrspieler-Spiel herauszufordern. Der Mehrspieler-Modus steht in vier Spielen zur Verfügung: Freeway-Wahnsinn, Motorrad-Chaos, Wellenfänger und Zu viele Pizzen.

Spiele im Mehrspieler-Modus freischalten

Genau wie bei den Levels, die von Anfang an zur Verfügung standen, kannst du durch Erfolge im Einzelspieler-Modus 17 zusätzliche Mehrspieler-Levels in Freeway-Wahnsinn, Motorrad-Chaos und Wellenfänger freischalten. Es ist ganz einfach: Je mehr Sterne du erhältst, desto größer ist deine Chance, diese zusätzlichen Levels freizuschalten.

Ein Mehrspieler-Spiel einrichten

Jeder Spieler benötigt für seinen Game Boy Advance™ sein eigenes Island *Xtreme Stunts*-Spiel.

1. Um ein Mehrspieler-Spiel zu starten, muss Spieler 1 (die Anzahl der Spieler hängt vom Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel ab) die Option MEHRSPIELER wählen, nachdem er einen Speicherort ausgewählt hat. Der Bildschirm Link erscheint.

2. Die anderen Spieler wiederholen diesen Vorgang, um ebenfalls zu diesem Bildschirm zu gelangen.
3. Wenn mindestens zwei Spieler miteinander verbunden sind, drückt Spieler 1 den **A**-Knopf, um zum Bildschirm zur Spielauswahl zu gelangen.

   Hinweis: Nur Spieler 1 kann den Bildschirm zur Spielauswahl auf seinem Game Boy Advance™ sehen. Die anderen Spieler sehen nur ein Bild des aktuellen Spiels, das Spieler 1 ausgewählt hat.

- Sind mehr als zwei Spieler verbunden, wenn der Bildschirm zur Spielauswahl erreicht wird, wird Motorrad-Chaos ausgeblendet - und kann somit nicht ausgewählt werden. Der Grund dafür ist, dass Motorrad-Chaos nur ein Spiel für 2 Spieler ist.

4. Spieler 1 steuert mithilfe des Steuerkreuzes **LINKS/RECHTS** zwischen den Spielen hin und her und wählt ein Spiel aus, indem er den **A**-Knopf drückt.

- Wird in diesem Bildschirm Zu viele Pizzen ausgewählt, werden alle Spieler sofort mitten ins Spiel befördert.
- Wenn du ein Rennspiel auswählst, erscheint ein Menü, das Spieler 1 auffordert, eine Rennart auszuwählen. Die Spiele Freeway-Wahnsinn und Wellenfänger sind in zwei Versionen verfügbar, entweder als CIRCUIT oder STRECKE. Motorrad-Chaos gibt es nur als STRECKE.
- Wenn CIRCUIT gewählt wird, erscheint ein weiteres Feld, in dem Spieler 1 die Anzahl der Runden für das Circuit-Rennen festlegen muss. Die standardmäßige Rundenanzahl beträgt 3. Das Minimum der wählbaren Rundenanzahl beträgt 1 und das Maximum 9.

5. Spieler 1 wählt die Art des Rennens (wenn erforderlich) und die Anzahl der Runden aus, und drückt dann den **A**-Knopf, um das Spiel zu starten.

   Hinweis: Während eines Mehrspieler-Spiels kann nur Spieler 1 das Spiel unterbrechen. Das Pausemenü ist identisch mit dem des Einzelspieler-Modus.

- Anders als im Einzelspieler-Modus wird deine Gesundheitsleiste in den Spielen Freeway-Wahnsinn, Wellenfänger und Motorrad-Chaos im Mehrspieler-Modus NICHT angezeigt.

Spiele im Mehrspieler-Modus

Die Regeln der Spiele im Mehrspieler-Modus sind etwas anders als die der Spiele des Einzelspieler-Modus.

Freeway-Wahnsinn: Zwei bis vier Spieler treten gegeneinander an. Bei jedem Spiel geht es darum, so schnell wie möglich das Ziel zu erreichen. Jeder Spieler besitzt ein bestimmtes, farbiges Auto (1 = Orange, 2 = Pink, 3 = Weiß, 4 = Gelb). Die Farben werden immer den Spielern mit diesen Zahlen zugewiesen (abhängig vom Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel). Die zwei Zahlen in der linken Ecke des Bildschirms zeigen deine aktuelle Rundenzahl an sowie die Gesamtzahl der noch verbleibenden Runden für Circuit-Rennen. In der rechten Ecke des Bildschirms wird deine aktuelle Position angezeigt.

Wellenfänger: Die Regeln sind dieselben wie die des Spiels Freeway-Wahnsinn im Mehrspieler-Modus. Du befährst nur eine andere Strecke.

Motorrad-Chaos: Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler. Jeder Spieler besitzt ein bestimmtes, farbiges Motorrad (1 = Orange, 2 = Gelb). In der oberen rechten Ecke des Bildschirms wird deine aktuelle Position angezeigt.

Zu viele Pizzen: Zwei bis vier Spieler kämpfen hier um die drei standardmäßig gefärbten Pizzen (Rot, grün, braun). Das Ziel des Spiels ist, als Erster drei Runden zu gewinnen. Die Anzahl der gewonnenen Runden wird in der oberen, linken Ecke des Bildschirms durch goldene Pizzen dargestellt. Sieger jeder Runde ist derjenige, der am längsten durchhält. Jeder Spieler sieht während des Spiels Zu viele Pizzen im Mehrspieler-Modus nur seinen eigenen Bereich. Findest du drei Pizzen derselben Farbe, die zusammenpassen, erhält jeder deiner Gegner auf seinem Transportband eine weitere Pizza. Bringst du sechs Pizzen auf einmal zusammen, erhalten deine Gegner zwei Pizzen. Schaffst du sogar die unglaubliche Anzahl von neun Pizzen, müssen sich deine Gegner mit drei zusätzlichen Pizzen auf dem Transportband abfinden.

MITWIRKENDE

Silicon Dreams Studios Ltd

Lead Programmer: Matthew Ritchie

Programmers: Jane Oldfield, Kristian Spoerer

Lead Artist: Andy Debus

Artist: John Moss

Design: Malcolm Grant, Troy Lonergan, Dean Roskell

Managing Director: Gavin Cheshire

Production: David Rutter, Lara Sweeney, Darren Drabwell

Movie Sequence: Dave Hamblin, Paul Amesbury, Sophie Mobbs

Special Thanks: Geoff Brown, Dene Landucci, Rob Palfreman, Craig Easketts, Jon-Paul Pittman

LEGO® Interactive

Global Vice President: Tom Stone

Director of Production: David Ratcliffe

Senior Producer: Tim Green

Producer: Scott Mackintosh

Director of Software Operations: Kevin Turner

Project Manager: Geoff Smith

Technical Director: Ian Johnson

Software Analysts: Warren Leigh And Eddie Hayden

Global Brand Director: Sean Ratcliffe

Global Marketing Manager: Helen Nicholas

Head of Business Affairs: Clive Illenden

Business Affairs Executive: Staci Kalama

Market Research Manager: Tim Price

Electronic Arts

Line Producer: Michael Ress

Assistant Producer: Jason Berisford

Software Localisation Manager: Sam Yazmadjian

Localisation Project Manager: Isabelle Martin

Web Localisation Coordination: Sylvain Caburrosso

US Product Manager: Anne Kain

European Marketing Manager: Susann Oelschlegel

European Marketing Assistant: Christian Sponziello

US Public Relations: Tim McDowd

Package Project Management: Scott Gillette

Studio Operations: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller

Mastering: Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko

Creative Services: Liz Simpson, Candice Westman

Documentation: Kevin Lamb, Lambo Creative

US Documentation Layout: Christopher Held

Production Manager: Jenny Whittle

Account Executive: Silvia Byrne

Production Planner: Sarah Pink

Documentation Layout and Translation Coordination: Paul Ryan

Quality Assurance: Pete Samuels, Andy Miller, Olly Byrne, Dave Grove, Patrick Klaus, Ben Barker, Matt Longley, Richard Goffe, Paul Blackwell, Alex Mole, Kristan Liddard

EARS Quality Assurance: Test Manager – Kurt Hsu, **Project Supervisor** – Ludon Lee, **Test Lead** – Vince Brooks, **Testers** – Rob Harrell, Jensen Delap, Jeff Hunt

European CQC Operations Manager: Linda Walker

European CQC Test Manager: Jean-Yves Duret

European CQC Test Supervisor: David Fielding

European CQC Test Leads: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

European CQC Senior Testers: James Bolton, Paul Davies, Tony Hopkins, Jamie Keen, Gary Napper

European CQC Platform Manager: James Featherstone

European CQC Platform Specialists: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

EARS Customer Quality Control: Russell Medeiros, Anthony Barbagallo, Joel Knutson, Ben Crick, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Tony Alexander, Simon Steel, Eron Garcia

Deutsche Version

Marketing-Direktor: Oliver Kaltner

Produktmanager: Steffen Rühl, Dirk Schülgen

PR: Raoul Birkhold

Lokalisierungsmanager: Michaela Bartelt

Lokalisierungskoordination: Bettina Bachon

Übersetzung: Nadine Monschau

Koordination Sprachtests: Dirk Vojtilo

Sprachtester: Markus Lubik

Dokumentationslayout: Frank Werner

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.Im Garantiefall geben Sie bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an ihren Händler.Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für GameBoy Advance- und GameBoy Color-und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Euroscheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

0190 – 77 66 33

(€ 1,24 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr mit persönlicher Betreuung

0190 – 75 44 64

(€ 1,24 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 37 37 61

(€ 1,08 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62

(€ 1,08 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 55 40 20

(CHF 2,00 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77

(CHF 2,00 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr



021108


ISLAND XTREME STUNTS
Sammle die komplette LEGO Reihe!
6740
6738
6739
6737
6736
6735
6734
LOD03303878M
Electronic Arts GmbH, Triforum Cologne, Innere Kanalstraße 15, D-50823 Köln